سلسلة : فنون

الجزء الثانى

فن الجرافيك

أسامة عبد الرحمن

مقدمة

تصميم الجرافيك نهج إبداعي يقوم به مصممّ بمفرده أو مجموعة من المصمّمين لابتكار عمل فنيّ مرئيّ، ويهدف إجمالاً لإيصال رسالة معينة لفئة مستهدفة، وذلك تبعاً لطلبات العملاء أو الزبائن، وحاجتهم من العمل، سواء أكان التصميم مطلوباً لإنشاء مواقع إلكترونية، أو واجهات التطبيقات، أو منتجات التعبئة والتغليف وتصنف هذه المهنة كواحدة من المهن الصعبة، والمربحة، إذ يحتاج صاحبها لتعلم الأساسيات في التصميم كبداية، ثمّ تطوير أسلوب خاصٍ به .

ان ممارسة تصميم الجرافيك أدت إلى تقليل قيمة الاتصالات الغير واضحة وبالتالي لا يتعلم المصممون في كثير من الأحيان المزايا التي تقدمها الاتصالات الغامضة وينصب تركيز تاريخ التصميم غالباً على التواصل الواضح وبدرجةٍ أقل عن التصميم الذي ينشط عقل المتلقي ومن خلال الاعتراف بأن الغموض هو شكل فعال للاتصال يمكن لمصممي الجرافيك توسيع لغتهم وتوسيع مسار الاتصال.

يُعرَّف الغموض بأنه بيان مكتوبٌ أو بصري، وهو أيضاً مفهوم أو موضوع يمكن تفسيره بأكثر من طريقة، فهو يقدم معانٍ متعددة للقارئ أو المتلقِ أو الجمهور لا ينظر إلى الغموض على أنه مرغوب فيه فحسب في مجالات مثل الأدب والفنون الجميلة

بل متأصلاً في قيمة العمل الفني أو الفكرة وتفسيرها في ذهن المشاهد وفي مجال الإعلان وهو مجال التصميم المغروس في الثقافة التجارية، يُستغل الغموض لتشكيل علاقات وثيقة بين المستهلك والمنتج ويتم ربط المدلول في هذا السياق من خلال عملية انشاء تراكيب ذات معانٍ عميقة وامكانيات الغموض لا تزال غير مستكشفة في تصميم الجرافيك وهو المجال الذي يهتم في الغالب بتوصيل رسالة واضحة.

أسامة عبد الرحمن

الباب الأول

مدخل عام عن فن الجرافيك

الفنون التطبيقية:

هي مجموعة من التصميمات الفنية التي نستخدمها في الحياة بشكلها الجمالي والفني، ونتيجة دورها الفعال في المجتمع وفي حياة الشعوب اليومية تأتي أهميتها، ولها تأثير قوي من الناحية الاجتماعية، والاقتصادية، والجمالية، وتشمل الصناعات اليدوية والحِرف الفنية والمعدنية، والصناعات الخزفية والفخارية، والزجاجية والمنسوجات والحرير والسجاد والتطريز، والمجوهرات والحلي والحفر على الخشب والصدف والطرق على المعادن،الأكواب ومقاعد الحدائق والسلالم الحجرية والمعدنية، ويعتبر كل من التصميم الصناعي ، التصميم الجرافيكي ، والتصميم الداخلي ، وفن الزخرفة من الفنون التطبيقية.

أهداف الفنون التطبيقية:

تجميل المساكن.

تنسيق الزينة.

تجميل الملابس.

وتجميل الأدوات، مثل الجرافيك والزخارف، وصناعة المجوهرات، والنسيج، والإعلانات والتصوير، والأزياء والديكور، والعمارة، وغيرها من الأنواع المتعددة للفنون التطبيقية.

أنواع الفنون التطبيقية:

هناك العديد من الأنواع التي يجب معرفتها هذا النوع من الفنون، وهي كالاتي:

التصميم الصناعي:

يشمل معظم المنتجات الهندسية الوظيفية، مثل السيارات، والطائرات، ، أيضاً المنازل والأبنية ، بالإضافة إلى المنتجات والأدوات المنزلية.

التصميم الجرافيكي:

يقوم على تطبيق مجموعة من المبادئ، والعمل على مجموعة من العناصر، لخلق عمل فني مرئي، أساسه الصورة الثابتة، ويأخذ شكلاً مطبوعاً أو معروضاً بشكل ثنائي الأبعاد.

تصميم الأزياء:

الأزياء عالم متجدد في خطوطه ومساحات ألوانه وخاماته المتنوعة، ويعمل مصمم الأزياء من خلال أدواته، على ترجمة عناصر التكوين إلى شيء يعايش الظروف و الواقع بصورة تشكيلية جميلة.

التصميم الداخلي:

حيث يعمل المصمم على تصميم النواحي والجوانب الجمالية والفنية للمكان.

الفن الزخرفي:

استوحت خطوط الزخارف من الطرز البدائية كالخطوط الأفريقية، والفرعونية، وأثرت فى عدة مجالات: كخطوط الطيران، وخطوط الملاحة، وناطحات السحاب، فظهرت الخطوط المتكسرة، والمنحنيات الهندسية واستخدم في الزخرفة الألمنيوم، والفولاذ والخشب.

فن العمارة:

له علاقة وثيقة بمجالات تخطيط المدن والتخطيط العمراني، والتأثيث المدني والتصميم الداخلي.

التصوير الفوتوغرافي:

وتعني الرسم بالضوء أو التصوير الضوئي أو الفوتوغرافيا.

فن الخزف:

يشمل المواد اللاعضوية و اللامعدنية التى شكلت بفعل الحرارة، ويعتبرون أهم التطبيقات القديمة ويشمل أعمال الجص والفخار والقرميد والآجر المستخدم في البناء، وهو عبارة عن طبن مشوي يغطى بدهان أزرق أو أخضر ذو بريق، ويصنع منه البلاط الخزفي بأشكال وبألوان متعددة ورسوم رائعة، والفناجيل والأطباق والكؤوس والأباريق.

فن الزجاج:

صناعة الزجاج قديمة، ولسوريا ومصر شهرة قديمة في هذه الصناعة، وهناك قطع ترجع في تاريخها إلى القرن الثالث الهجري.

فن زخرفة الخشب:

كان الخشب ساحة لعمليات التجميل الزخرفية، بالإضافة للحفر والخشب المطعم بالعاج، ولقد انتشرت الزخارف الخشبية في كثير من الأقطار الإسلامية.

فن النسيج والسجاد:

النسيج صناعة قديمة، وهو احتياج عام، لذلك انصب الاهتمام على مصانع النسيج والسجاد الفاخر.

بالإضافة للعديد من الفنون التطبيقية : المصوغات، الزجاج، الأثاث، لعب الأطفال، السيارات، الملصقات، وإعلانات الأفلام والحرف اليدوية.

ولقد اخترنا فن الجرافيك لنتحدث عنه فهو من أحدث الفنون التطبيقية وجديد نسبياً عن باقى الفنون.

تعريف الجرافيك:

يعرف الجرافيك بأنّه: مجموعة التقنيات المستخدمة لتحليل وتفسير الحقائق من خلال الخطوط، والرسومات، والأشكال، والرموز الهندسية، فهو تخصص واسع، وفرع من فروع المعرفة، يختص بالإبداع البصري ويشمل عدة جوانب منها، الإخراج الفني، وتصميم الحروف، وتنسيق الصفحات وتصميمها وإخراجها، فيكشف لنا التصميم هوية الشخص وشخصيته من خلال رسوماته وتصاميمه ويهدف فن التصميم إلى خلق أشياء جذابة للعين، وعلى الرغم من اختلاف غرض كل منتج فني، إلا أنَّ غالبية الأشخاص الذين يعملون في فن التصميم يميلون إلى مزج المهارات العملية والمواهب مع بعضها البعض بهدف استخدام اللون والمساحة والشكل بأفضل صورة ممكنة.

أهمية تصميم الجرافيك:

أثَر التطور التكنولوجي في تطور الفنون العامة مثل: فن الرسم، والنحت، والجرافيك، فأصبح بإمكان الأشخاص استخدام خامات جديدة لم تكن معروفة من قبل، فظهرت الصور المختلفة في الحاسب، وأصبح بإستطاعتهم رسم الصور وبيعها وشراؤها عن طريق شبكة المعلومات، وتطورت الفنون المرتبطة بالرسوم المتحركة وأصبحت هذه الفنون تدرَس في الجامعات والكليات، ومن هنا ظهرت أهمية تصميم الجرافيك.

أهداف فن التصميم:

تأثيره على سلوك المستخدم:

مهمتها أن توجه المستخدم وتلفت نظره الى أين يتجه ومن أين يبدأ وذلك بالتوجيه البصري

تأثيره على إرشاد المستخدم:

من خلال دفع المستخدم للقيام بفعل معين، مثلاً يكون هدف التصميم التبرع، فجميع عناصر التصميم تأخذ بالمستخدم الى عملية التبرع، فيجب على المصمم أن يحدد الهدف من وراء تصميمه حتّى يخدم التصميم هدفه

تغيير قناعات المستخدم:

تغيير القناعات لدى الناس ليس أمراً سهلاً، فأحياناً يكون الهدف من التصميم تغيير قناعات الناس حول شئ معين ووضع ثقتهم في منتج أو شئ معين

يساعد على عملية الترويج:

التصميم الناجح يخلق لدى الأشخاص الرغبة في شراء سلعه وامتلاكها

الشروط الواجب توفرها لنجاح التصميم:

هناك عدة شروط من الواجب توافرها في التصميم الفني ليظهر بصورة قوية ومعبرة عن فكرة ما، وبمعنى آخر هناك أسس لنجاح التصميم، هي كالآتي:

أولاً: وجود الفكرة في التصميم:

يجب أن يحتوي التصميم على فكرة معينة معبرة عن الشيء الذي يريد أن ينقله المصمم للناس، فالمقصود بالتصميم أصلاً هو انه وسيلة بصرية للتعبير عن فكرة معينة، وفي هدا الصدد يكثر المصمممون من استخدام الرموز المختلفة في تصاميمهم للدلالة على فكرة معينة، فمثلاً إعلان الخطر يرمز دائماً له بالجمجمة مع استعمال اللون الأحمر بكثرة.

أمثلة على توظيف الفكرة في التصميم:

- إعلان غسالة عادةً ما يحتوي على فكرة (النظافة) أو البياض أو وجود ماء نظيف.

- إعلان الكمبيوتر عادةً ما يحتوي على فكرة التكنولوجيا، السرعة، الدقة.

- إعلان عن السعادة عادةً ما يحتوي على وجوه ضاحكة، أزهار، أو طبيعة.

- إعلان عن البراءة عادةً ما يحتوي على وجوه أطفال وهكذا.

ثانياً: وجود نص مكتوب في التصميم:

إن أهمية وجود نص كتابي في التصميم تساعد على فهم التصميم والهدف منه، وكثير من الإعلانات تحتوي على نص كتابي على شكل فقرة كاملة أو اثنتين، أو أنها تحتوي على نص رئيسي يزيد من التعريف بفكرة الإعلان، والمعروف أن الإعلان الذي يحتوي على نص كتابي قوي عن طريق استخدم عبارات مؤثرة هو الأكثر نجاحاً ووصولاً للجمهور، وفي أيامنا هذه أصبح كثير من المصممين يستخدمون اللغة العامية في نصوصهم لسهولة فهمها

ثالثاً: وجود صور في التصميم:

لا تقل أهمية وجود الصور عن أهمية وجود النص الكتابي، بل إنها أحياناً تتعدى أهمية النص الكتابي في إيصال المعاني من التصميم وتحقيق الهدف، فالصور أحياناً تنقل المعنى المباشر للفكرة التي يحاول المصمم إيصالها للجمهور في إعلان معين.

رابعاً: مراعاة تناسق الألوان:

إن مراعاة تناسق الألوان وانسجامها مهم جداً في إضفاء الجمال على التصميم، وإعطاء العين الاستقرار والهدوء لتتمكن من مشاهدة التصميم بكل سهولة وراحة، ومن المهم أيضاً أن تكون الألوان جذابة للوهلة الأولى حتى تسرق نظر المشاهد مثلاً عندما يفتح أحد صفحات الجريدة المليئة بالإعلانات المختلفة.

خامساً: اعتماد مبدأ البساطة في التصميم:

كثيراً ما نرى إعلانات ألوانها جميلة والصور المستخدمة واضحة، ولكننا لا نعيرها انتباهاً! لماذا؟ لأن هذه الإعلانات تحتوي على كثير من العناصر مما يوحي بالتعقيد في التصميم، وبالتالي فإن العين تنفر من هدا التصميم لتنتقل إلى تصميم آخر عناصره أقل، وأحياناً ترى عنصراً واحداً أو اثنان ولكنك تنجذب لمثل هده الإعلانات؛ إذن البساطة هي مفتاح التصميم الناجح الذي يصل إلى قلوب الناس بشكل كبير.

سادساً: الابتكار والتجديد:

المصمم الناجح هو ذلك الذي يبتكر أفكاراً جديدة في تصميمه ويعبر عن أفكاره عن طريق استخدام عناصر معينة في قالب جديد يعبر عن روحية التصميم، ويحاول المصممون المزج مابين العناصر والصور والنصوص لإخراج فكرة معينة إلى الجمهور، ومنهم من يستعمل عنصراً واحداً في التصميم، المهم هو الكيفية التي استعمل فيها ذلك العنصر.

وكثيراً ما نسمع هدا المصطلح: فكرة التصميم قوية أو ضعيفة، فعندما يشاهد الناس إعلاناً معيناً يحتوي على فكرة قديمة استخدمت عدة مرات وتكررت في أكثر من إعلان، فإنهم سيعتبرون أن الإعلان ضعيف، وبالتالي فإنهم غير مقتنعين بفكرة شراء المنتج الذي يعلن عنه هذا الإعلان.

مجالات فن التصميم:

يشمل فن التصميم مجموعة من المجالات المتخصصة مثل الرسم، والتصوير، وفن العمارة، والرسوم المتحركة، وبشكلٍ عام يميل الفنان والمصمم والحرفي إلى اتخاذ مسار وظيفي يناسب شغفه، ويطور أسلوبه الفردي، ثمَّ يعرضه ويبيعه كخطوة أخيرة، كما يُمكن لمصممي الجرافيك العمل في مجالات متنوعة مثل تصميم الكتب، وتصميم مواقع الإنترنت، وتصميم المغلفات الخاصة بالأغذية والمشروبات، وكذلك لن يكون لعوالم الهندسة والبناء أي مكان بدون اللجوء إلى مهارات التصميم الفني الخاص بالمهندسين المعماريين، ومصممي المناظر الطبيعية وغيرهم.

تاريخ الجرافيك:

بينما نجد لتصميم الجرافيك تاريخ حديث نسبياً بوصفه نظاماً، فإن الأنشطة التي تشبه تصميم الجرافيك تمتد على مر تاريخ البشرية : من كهوف لاسكوس، إلى عامود تراجان في روما إلى المخطوطات المضيئة في القرون الوسطى، إلى مصابيح جينزا المبهرة في كل هذا التاريخ الطويل وفي ظل الطفرة التي حدثت مؤخراً في مجال الاتصال المرئي في القرنين العشرين والحادى والعشرين، نجد في بعض الأحيان الاختلاف في كل من الإعلان، وتصميم الجرافيك والفنون الجميلة وعلى الرغم من كل ذلك، إلا أنهم جميعاً يشتركون في نفس العناصر والنظريات والمبادئ واللغات.

وأحياناً في نفس المتبرع أو العميل ويعتبر الهدف النهائي في فن الإعلان هو بيع السلع والخدمات كما أننا نجد الجوهر في تصميم الجرافيك ،هو تنظيم المعلومات، وتشكيل الأفكار وإضفاء جو من التعبير والشعور للحقائق الفنية التي توثق خبرة الإنسان.

ظهور الطباعة:

فى الصين وخلال عهد أسرة تانج الحاكمة (٦١٨-٩٠٦) بين القرنين الرابع والسابع الميلاديين تم تقطيع كتل الخشب من أجل الطباعة على المنسوجات وفي وقت لاحق لاستنساخ النصوص البوذية كما تم طبع الكتب البوذية(انا لإمبراطور المقدسة في عام ٨٦٨ حيث يعتبر أقدم كتاب مطبوع عرف حتى الآن وبداية من القرن الحادى عشر، تم إنتاج مخطوطات وكتب أكثر طولاً باستخدام أنواع من الطباعة المتحركة الأمر الذي جعل الكتب متوفرة على نطاق واسع خلال عهد أسرة سونج (٩٦٠-١٢٧٩) وفي وقت ما حول عام ١٤٥٠، عملت دار يوهان جوتنبرج للطباعة الصحفية على نشر الكتب على نطاق واسع في أوروبا أسهم تصميم كتاب ألدوس مانوتياس في تطوير هيكل الكتاب الذي من شأنه أن يصبح أساساً لتصميم المنشورات في الغرب وتسمى هذه الحقبة من تصميم الجرافيك النمط الإنساني أو القديم.

ظهور صناعة التصميم:

ظهرت حركة لفصل تصميم الجرافيك عن الفنون الجميلة في أواخر القرن التاسع عشر في أوروبا، خاصة في المملكة المتحدة، كما يعرف بيت موندريان بأبى تصميم الجرافيك ويعتبر فناناً متميزاً بالفعل، حيث يرجع إليه الفضل في الاستخدام الفريد للشبكات الذي ألهم نظام الشبكات الحديثة المستخدمة اليوم في الإعلان، وكذلك الطباعة والتصميم على شبكة الإنترنت.

وفي عام ١٨٤٩، أصبح هنري كول واحداً من العوامل الرئيسية في تعليم التصميم في بريطانيا العظمى، من خلال اطلاع الحكومة على أهمية التصميم وذلك عن طريق مجلته الخاصة بالتصميم والمصنوعات وقد قام بتنظيم معرض كبير باعتباره احتفالاً بالتكنولوجيا الصناعية الحديثة والتصميم الفيكتوري .

ومن عام ١٨٩١ حتي عام ١٨٩٦, نشرت دار ويليام موريس كيلم سكوت للنشر، عدداً من الكتب التي تعد من أهم ما أُنتج في مجال تصميم الجرافيك أثناء حركة الفنون والحرف، كما قدمت عملاً مربحاً جداً من خلال تأليف الكتب المنتقاة وبيعها إلى الأثرياء بسعر مرتفع وقد أثبتت دار موريس وجود سوق لأعمال التصميم التصويري من جانبها، وساعدت على الفصل بين التصميم وغيره من المنتجات من الفنون الجميلة الأخرى

كما تميزت أعمال دار كيلم سكوت باستحواذها على الطابع التاريخي وتبرز أهمية ذلك الطابع التاريخي في توضيح التأثير المادى للحالة المبتذلة التي كان عليها تصميم الجرافيك أثناء القرن التاسع عشر كما أثرت أعمال دار موريس للنشر، جنباً إلى جنب مع بقية أعمال حركة النشر الخاصة، بصورة مباشرة على الفن الحديث وبشكل غير مباشر تعتبر مسؤولة عن التطورات التي طرأت على تصميم الجرافيك في أوائل القرن العشرين بشكل عام.

أنواع مصممي الجرافيك:

قد يبهرك المسمى الوظيفي لشخص ما عندما تتحدث معه ويخبرك أنه مصمم جرافيك ثم تجد في نهاية الحديث أنه يصمم كروت شخصية فقط.

بداية يجب أن تعرف أن مصمم الجرافيك وظيفة كبيرة وشاملة للعديد من الوظائف المتداخلة سنذكر أغلبها:

- مصمم وثائق الدعاية وتشمل الإعلانات الداخلية وتصميمات الكتب والبروشورات والكتيبات الصغيرة والمجلات والجرائد والبوسترات وأغلفة المنتجات وأغلفة أشرطة الفيديو والكاسيت والأسطوانات وقوائم الأسعار وقوائم المنتجات والكتالوجات وشعارات الشركات .... الخ.

- مصمم الإعلانات الخارجية وتشمل لوحات للمحلات والأسواق والعيادات والشركات... الخ كذلك إعلانات المنتجات والخدمات الخارجية وإعلانات الطرق.

- مصمم واجهات المواقع وتشمل كل ما يتعلق بتصميمات واجهات المواقع فقط بدون تعليمات برمجية .

- مصمم الإعلانات التلفزيونية وتشمل التصميمات الثابتة والمتحركة التي تجدها على أغلب محطات التلفزيون وتجد أيضاً مقدمة وخاتمة البرامج وكذلك بعض الكليبات .... الخ.

- مصمم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد ومن أمثلتها توم وجيري والكابتن ماجد.

- مصمم ستوديوهات وتشمل تصوير الأشخاص والعرائس وتعديل الصور وإخراجها بشكل جميل وإضافة المكياج وتحسين الصور .

- مصمم ثلاثي الأبعاد تصميمات ثابتة وتشمل كل التصميمات ثلاثية الأبعاد الثابتة وتجد أغلبها في شركات المعمار والمقاولات والهندسة.

- مصمم ثلاثي الأبعاد تصميمات متحركة وهي أقوى أنواع التصميم وأصعبها ومن أمثلتها أفلام الكرتون ثلاثية الأبعاد مثل المسلسل اليمني المشهور حضرمتون وكذلك نيمو ... الخ.

- وتعتبر الأفلام ثلاثية الأبعاد من أقوى وأنجح الأفلام على مستوى العالم ولاقت رواجاً شديداً .

بعض معدات فن التصميم:

يُستخدم فن الجرافيك مجموعة من الأدوات الخاصة بفن التصميم، ومنها:

- المواد الجافة مثل أقلام الرصاص، والفحم، والطباشير الملونة، وأقلام الشمع.
- المواد الرطبة مثل الحبر، وأقلام الماركر، والدهانات.
- أدوات تطبيق المواد الرطبة والجافة مثل فرشاة الرسم أو الدهن، ولوحة الألوان.
- أدوات السطوح مثل الورق، والقماش، والخشب، والبلاستيك، والزجاج، وطاولة الرسم.
- أدوات النحت والانتاج الثلاثي مثل الطين، والجص، والأقمشة، والرمال، والأوراق.
- المعدات الرقمية مثل جهاز الحاسب، وبرامج الرسم والتصميم المختلفة.

الباب الثانى

التصميم ومصمموا الجرافيك

طبيعة عمل مصمم الجرافيك:

قد يبهرك المسمى الوظيفي لشخص ما عندما تتحدث معه ويخبرك أنه مصمم جرافيك ثم تجد في نهاية الحديث أنه يصمم الكروت الشخصية فقط.

بداية يجب أن تعرف أن مصمم الجرافيك وظيفة كبيرة وشاملة للعديد من الوظائف المتداخلة سنذكر أغلبها:

-مصمم وثائق الدعاية وتشمل الإعلانات الداخلية وتصميمات الكتب والكتيبات الصغيرة والمجلات والجرائد والبوسترات وأغلفة المنتجات وأغلفة أشرطة الفيديو والكاسيت والأسطوانات وقوائم الأسعار وقوائم المنتجات والكتالوجات وشعارات الشركات ... الخ.

- مصمم الإعلانات الخارجية وتشمل لوحات للمحلات والأسواق والعيادات والشركات ... الخ كذلك إعلانات المنتجات والخدمات الخارجية وإعلانات الطرق.

- مصمم واجهات المواقع وتشمل كل ما يتعلق بتصميمات واجهات المواقع فقط بدون تعليمات برمجية مصمم الإعلانات التلفزيونية وتشمل التصميمات الثابتة والمتحركة التي تجدها على أغلب محطات التلفزيون وتجد أيضاً مقدمة وخاتمة البرامج وكذلك بعض الكليبات ... الخ.

-مصمم رسوم متحركة ثنائية الأبعاد ومن أمثلتها توم وجيري والكابتن ماجد.

-مصمم ستوديوهات وتشمل تصوير الأشخاص والعرائس وتعديل الصور وإخراجها بشكل جميل وإضافة المكياج وتحسين الصور .

-مصمم ثلاثي الأبعاد للتصميمات الثابتة وتشمل كل التصميمات ثلاثية الأبعاد الثابتة وتجد أغلبها في شركات المعمار والمقاولات والهندسة.

-مصمم ثلاثي الأبعاد تصميمات متحركة وهي أقوى أنواع التصميم وأصعبها ومن أمثلتها أفلام الكرتون ثلاثية الأبعاد مثل المسلسل اليمني المشهور حضرمتون وكذلك نيمو ... الخ.

-وتعتبر الأفلام ثلاثية الأبعاد من أقوى وأنجح الأفلام على مستوى العالم ولاقت رواجاً شديداً

تصميم الجرافيك أو فن الاتصالات البصرية وهو نهج إبداعي يقوم به مصمم أو مجموعة من المصممين بناء على طلب العميل أو الزبون ويتعاون على تنفيذ معطياته المادية مجموعة من المنتجين(عمال طباعة، مبرمجين، مخرجين، الخ) من أجل إيصال رسالة معينة أو مجموعة رسائل للجمهور المستهدف يشير مصطلح تصميم الجرافيك إلى عدد من التخصصات الفنية والمهنية التي تركز على الاتصالات المرئية وطرق عرضها وتستخدم أساليب متنوعة لإنشاء والجمع بين الرموز والصور أو الكلمات لخلق تمثيل مرئي للأفكار والرسائل

وقد يستخدم مصمم الجرافيك تقنيات مثل فن الخط، الفنون البصرية، تنسيق الصفحات للوصول إلى النتيجة النهائية هذا وغالبا ما يشير تصميم الجرافيك إلى كل من العملية التي من خلالها يتم إنشاء التواصل وكذلك المنتجات .

ومن مستخدمى فن تصميمات الجرافيك نجد كل من المجلات، والإعلانات ومنتجات التعبئة والتغليف فعلى سبيل المثال، قد تشمل مجموعة المنتجات شعار أو عمل فني آخر، ونص منظم وبعض عناصر التصميم الصرفة مثل الأشكال والألوان التي من شأنها صياغة المنتج في قالب واحد ويعتبر التكوين واحد من أهم سمات تصميم الجرافيك خاصة عند استخدام المواد سابقة التحضير أو العناصر المتنوعة.

تعريف تصميم الجرافيك:

يقوم تصميم الجرافيك على تطبيق مجموعة من المبادئ والاشتغال على مجموعة من العناصر لخلق عمل فني تواصلي مرئي يرتكز إلى الصورة الثابتة ويتخذ شكلاً مطبوعاً أو معروضاً على سطح ثنائي الأبعاد فما هي أفضل خمس برامج تصميم جرافيك ننصحك باستخدمها في مشروعك المقبل؟. **Photoshop CS٦**.

البرنامج الأول في تحرير وتعديل الصور الفوتوغرافية، حيث يوفر البرنامج جميع الأدوات والخيارات التي قد يحتاجها الشخص لإكمال الرؤية للصورة أو التصميم حيث يحتوي على المواصفات العالية التالية:

١- سرعة أعلى .

٢- أدوات جديدة للتحرير.

٣- وضع حفظ الخلفية حيث يمكنك تحرير العديد من الصور في وقت واحد والحصول على أقصى استفادة من عملك.

٤- توفر أدوات جديدة لقص الصور حيث تغيير درجة الشفافية وقواعد التعديل الثلاثية القدرة على التعامل مع لون البشرة ومجموعة الألوان وإجراء التعديلات باستخدام المنحنيات وتشبع اللون .

٥-مجال واسع لقدرات تصحيح الزاوية والتي تستخدم في هوليوود للحصول على دقة الألوان. **Illustrator**

البرنامج الأقوى في مجموعة أدوبي في الرسومات والتصميمات عالية الدقة بدون البكسل حيث يعتبر البرنامج أحد البرامج المهمة والقوية التي يستخدمها العديد من المصممين المحترفين والهواه في شتى أنحاء العالم للرسم وتصميم الشعارات بالإضافة أيضاً إلى رسم الشخصيات الكرتونية كما يستخدم فى تصميم المواقع الإلكترونية أو التصاميم الفنية حيث يحتوي على المواصفات العالية التالية:

١- روعة التصميم.

٢- سهولة الاستخدام.

٣- انسيابى جداً.

٤- يمكن الاستفاده من التصاميم المنتجة من خلاله بصورة مطلقة ولا تتأثر الرسوم الناتجة منه بأي شكل يسيء إلى جمالها من تكبير أو إضافات أخرى.

٥- حجم الملفات الناتجة منه صغيرة جداً بعكس برنامج الـ Photoshop الطباعة تحب التعامل به لأن ماكينات الطباعة تتوافق معه بشكل كبير جداً بعكس برنامج الفوتوشوب.

يستطيع المصمم التحكم في حجم عمله في برنامج الإلستريتر بشكل مريح جداً دون التأثير على جودة العمل.

برنامج Maya:

وقد عرف تطبيق مايا الأقوى عندما يتعلق الأمر الرسوم المتحركة، مع مكتبة ضخمة من أدوات الرسوم المتحركة وقد تم استخدامه في صنع الفيلم الشهير هاري بوتر وتشمل بعض البنود الرئيسية :

- قدرات المحاكاة.
- بيفروست وهي منصة مؤثرات قوية للتحكم بالسوائل.

- إضافة أوراق الشجر التي تضيف النباتات إلى المشهد أو الشعر للشخصيات كما في أفلام بيكسار الشهيرة.
- القدرات العالية لمحاكاة الأجسام الحركية. ds Max٣

لما يقارب عقدين من الزمان كان برنامج الثري دي ماكس في طليعة البرامج ثلاثية الأبعاد حيث يقوم بتصميم الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد ونماذج الألعاب والصور والشخصيات.

- يستخدم برنامج الماكس لتصميم نماذج ثلاثية الأبعاد وتحريكها وتصديرها النهائي.

- استخدم برنامج Ds Max٣ في صنع فيلم بيكسار أفاتار الرائج حالياً والذي صمم بما يتجاوز ٢٦ مليون دولار.

- يتضمن الإصدار الجديد من البرنامج ٢٠١٦ كائنات هندسية جديدة ومعدِلات في خصائص البرنامج والوصول إلى المكتبات OpenSubdiv حيث السرعة والجودة الأعلى. Apple Final Cut Pro

مع ظهور وشهرة اليوتيوب والفيديوهات ذات الجودة العالية التي تتصدر جاء برنامج تحرير الفيديو فاينل كت برو لتحرير الفيديو الذي لديه واجهة ودية صديقة للمستخدمين حيث الأداء الأسرع من معظم البرامج الأخرى.

- يمكن للمستخدم وضع علامة على مقاطع الفيديو والعمل على عدة مشاريع مرة واحدة مع خاصية (المكتبة) المتواجدة فيه، وإذا كنت من محبي الطبيعة فباستخدام Final Cut Pro و ٤K حيث يمنح المشاهدين تجربة تشبة الحياة.

العناصر:

يتكون كل تصميم فني جرافيكي من مجموعة من العناصر، وتكوين التصميم غالباً لا يخرج عنها، وكل عنصر له وظائف وتأثيرات في نفس المشاهد، وعناصر تصميم الجرافيك والأشكال والألوان والخامات والفراغات والنصوص.

ويستطيع غير المتخصصين التمييز بين التصميم الجيد والتصميم الرديء، بسبب وقع التصميم وتأثيره في نفس المشاهد، فالتصميم السليم هو الذي يراعي الأسس والمبادئ في تكوين وتوزيع عناصره، ومن ثم يقدم التصميم رسالة إعلامية ويحقق الهدف المرجو منه.

ويعتقد الكثيرون من هواة التصميم والمبتدئين في هذا المجال أن مجرد تعلم أدوات برنامج مثل الفوتوشوب أو اليستريتور أو غيره من برامج التصميم، يجعلهم مصممين جيدين، وهذا تصور خاطئ، فلا يشترط للمصمم تعلم برنامج محدد للتصميم، وليس كل محترف لأدوات وأوامر الفوتوشوب يطلق عليه مصمم، فالفارق كبير بين من يمتلك أدوات وأوامر برامج على الكمبيوتر، وبين من يمتلك أسس ومبادئ وقواعد ومهارات التصميم، ونتناول العناصر المكونة للتصميم.

عناصر تصميم الجرافيك:

التصميم الجرافيكي مثل كل تصميم يتكون من مجموعة من العناصر، وهي تقريباً نفس العناصر الفنية في أغلب أنواع التصميمات، كتصميم الديكور وتصميم الأزياء، وتعددت تصنيفات المتخصصين في سرد عناصر التصميم ومسمياتها لكنها في النهاية لا تخرج عن العناصر التالية.

أولاً: الخطوط:

الخط هو العنصر الأساسي المكون لأي تصميم ، فهو يحدد الأشكال ويجزئ المساحات ويقسم الفراغات، والخطوط قد تكون مستقيمة أو منحنية أو منكسرة أو حرة وعشوائية، وقد تكون مصمتة أو منقطة أو متقطعة وللخطوط دلالات وإيحاءات، مثل:

- الخطوط المائلة قد تعطي إحساساً بعدم التوازن.
- الخطوط المنحنية توحي بالحركة والانسيابية والوداعة والرشاقة والليونة.
- التشكيل الحلزوني قد يوحي بالضيق أحياناً وقد يوحي بالفرج أيضاً.
- الخطوط الشعاعية تعطي إحساساً بالانطلاق، والخطوط الشعاعية المنكسرة تعطي إحساساً بالصدمة أو تشقق السطح.
- الخطوط السميكة تجذب الانتباه عن الخطوط الرفيعة، لكن استخدامها المفرط قد يسبب إزعاجاً.

وللخطوط وظائف واستخدامات مثل:

- الخطوط الإرشادية التي تنظم العناصر والمعلومات وتضبط مساحات التوازن.
- الخطوط التوضيحية التي تميز النصوص، وتربط بين المعلومات.
- خطوط التنسيق التي تستخدم لتقسيم لوحة التصميم والفصل بين الكتل.
- الخطوط الحركية والتي تستخدم للتعبير عن حركة أو سلوك.
- الخطوط التجريدية والتي تستخدم لتبسيط الرسوم والأشكال والظلال.

ثانياً: الأشكال والصور:

الأشكال هي الرسوم التي لها مساحة مغلقة داخل التصميم ناتجة عن اتصال الخطوط، كالمربع والمستطيل والدائرة والمثلث والنجمة، وقد تكون الأشكال ثلاثية الأبعاد كالهرم والمكعب والاسطوانة، وقد تكون عشوائية وغير منتظمة، والأشكال يمكن استخدامها في التصميم لإبراز الأشياء، أو تنسيقها.

والصور هي الملتقطة بواسطة الكاميرا، سواء الكاميرا الفوتوغرافية محترفة أو بأجهزة الموبايل وغيرها من الأجهزة الرقمية، والصورة تستخدم في بعض التصميمات ولها تأثير بارز في لفت الانتباه، وقد شاع استخدام الصور داخل التصميمات مع انتشار وسائل التصوير الرقمية وتوفر ملايين الصور المجانية عبر الانترنت.

استخدامات الاشكال:

- تساعد في تكوين أشكال جمالية في هيكل التصميم.
- تستخدم لتشكيل كتل داخل التصميم تحدد أطراف الصور والنصوص.
- تستخدم في إبراز المعلومات كتحديد العناوين ورسم إطار حول الصور والنصوص.
- الأشكال الرسومية التعبيرية هي لغة تواصل وتساهم في توصيل رسالة التصميم.

ثالثاً: الألوان وقيم الإضاءة:

الألوان تعطي تأثيرات جمالية وتنسيقية، وتستخدم في إبراز العناصر المهمة، وفي توجيه عين المشاهد، ولها مدلولات نفسية على الوجدان والنفس، وأثبتت دراسات أن العين حين ترصد لوناً ما تبعث برسالة إلى الدماغ فيفرز هرمونات تؤثر على الحالة المزاجية وعلى العاطفة والسلوك حسب صبغة ودرجة اللون.

والألوان الأساسية هي الأحمر، والأصفر، والأزرق، والألوان الثانوية هى البرتقالي، والبنفسجي، والأخضر، ويخضع التلوين الصحيح للعلاقة بين هذه الألوان، ويستعان في عملية اختيار الألوان بعجلة الألوان واختيار نظام التلوين المناسب حسب عدد الألوان المطلوبة للتصميم، وللألوان دلالات نفسية وعاطفية:

ألوان دافئة: تعطي الإحساس بالدفء والود، وهي مشتقة من ألوان النار، وهي الأحمر والأصفر والبرتقالي ودرجاتها.

ألوان باردة: تعطي الإحساس بالهدوء، وهى مشتقة من ألوان البحار والسماء والأشجار، وهى الأزرق والأخضر والبنفسج ودرجاتها.

ألوان محايدة: وهي الأسود والأبيض والرمادي، وهي تستخدم لعمل توازن بين الألوان الدافئة والباردة، كما تتميز باستخدامها مع أي لون دون قيود.

وللألوان قيم وهى الإضاءة التي تتحكم في مستوى سطوع وكتامة اللون، فزيادة الضوء يفتح اللون وتقليل الضوء يغمق اللون، ومستويات الإضاءة تبدأ من اللون الابيض مروراً بدرجات الرمادي وانتهاءً باللون الأسود، واختلاف قيم اللون يساهم في تنسيق الصورة ويخلق عمقاً من خلال تدرج قيم اللون الواحد.

رابعاً: الخامات:

الخامات أو الأنسجة تعطي ملمساً خاصاً للسطوح، من النعومة أو الخشونة أو اللمعان أو الكثافة، وأشيع استخدامها كبديل عن الخلفيات ذات الألوان المصمتة، ولها أشكال متعددة كخامات الرسوم الزخرفية، وأشكال الورق، والحبيبات، والألياف، والزجاج، والمعادن، والبلاستيك، وغيرها. والنمط هو بمثابة وحدة زخرفية أو غير زخرفية، يتم تكرارها بطريقة هندسية منتظمة أو بطريقة عشوائية.

استخدامات الخامات:

- تضفي طابعاً وملمساً خاصاً للتصميم خاصة في المساحات الفارغة.
- تخلق شعوراً بالعمق والبعد الثالث D٣ كخامات الجدران والنقش.
- تعطي تأثيرات جمالية للكتل والنصوص وتميزها على الألوان المصمتة.

خامساً: المساحة والفراغ:

والمقصود هنا المساحة السلبية أو الفارغة المحيطة بكتل التصميم الجرافيكي ، ولا يشترط أن يكون الفراغ باللون الأبيض، فقد يكون بنفس لون الفراغ الموجود بالتصميم، وقد يكون خامة.

فوائد الفراغات:

- الفائدة الرئيسية هي راحة العين وسهولة المتابعة، ومن ثم تترك وقعاً مريحاً في نفس المشاهد.
- تساهم الفراغات حول الكتل في إبراز مكونات الكتل وجذب الانتباه لها.
- تعطي انطباعاً احترافياً للتصميم على عكس التصميم المزدحم قليل الفراغات الذي يترك انطباعاً مربكاً ومشتتاً.
- تساهم الفراغات في تنسيق التصميم والتمييز بين فقرات النصوص.
- يمكن خلق أشكال إبداعية من المساحة السلبية، وهو أسلوب احترافي يستخدمه بعض المصممين.

سادساً: النصوص:

يساهم النص في فهم رسالة التصميم ، ويوضح هدفه، والنص عنصر سهل في التصميم لكن من المهم اختيار النص البسيط المعبر والواضح، ووضع النص في المكان الملائم في التصميم.

الآفاق الوظيفية لتخصص الجرافيك:

لا يوجد فى عصرنا الحالي من لايعرف ماهو الجرافيك وماهي الفرص الوظيفية الرائعة جداً التى يحظى بها المُبدعون فى هذا المجال الواسع ، الذي يتنامي بسرعة هائلة فى سوق الوظائف ، ويُعتبر من أكثر المهن طلباً من قبل الهيئات والمؤسسات بكافة توجهاتها وتخصصاتها.

مصمم الجرافيك يستخدم برامجاً بعينها للتصميم مثل الفوتوشوب وغيرها للتحكم فى الصور ، الخطوط ، الألوان ، الأشكال ، النصوص ، تصميم المواقع وغير ذلك بهدف توصيل الرسالة أو المعنى الذى يقصده إلى الجمهور.

هذه التصميمات تشمل الإعلانات لغرض الطباعة، البوسترات، أشكال المنتجات، تصميمات المجلات والصحف والكتب وغيرها لذلك ، يُعتبر مصمم الجرافيك عنصراً شديد الأهمية فى مجال الدعاية وفي نفس الوقت فنان مُبدع يهوى الإبتكار والإبداع .

وكما ذكرنا ، السوق الوظيفي المفتوح أمام هذا التخصص لا يُمكن حصره أبداً ، باعتبار أن عالم الجرافيك أصبح مُقترناً بصناعات ضخمة كالدعاية والأعلان والانتاج التلفزيوني وتحرير الفيديو وتصميم المواقع وغيرها إلا أننا يمكننا أن نستعرض أهم هذه الوظائف ، أو قل : الأكثر شيوعاً.

يستخدم المصمم الصور والألوان وكل ماله علاقة بعمل الشعارات واللافتات والرسومات والرموز، من خلال برامج التصميم مثل الفوتوشوب، الفلاش، وIllustrator ولكن هذه المهنة تحديداً تستلزم وجود الإبداع فى المصمم ، إلى جانب الخبرات المهنية والأكاديمية التى تحول إبداعه إلى رسالة واضحة المعنى من خلال تصميماته .

مصمم القوالب: وظيفة تركز على إختيار أوضاع تمركز الصور وألوانها وخطوطها.

مصمم الفلاش :

مصممين الفلاش يكونون ذوى خبرة فى إستخدام برنامج الفلاش وهو برنامج لعمل تصميمات لمواقع الإنترنت، ذو تقنيات عالية فى إستخدام المؤثرات البصرية، وبدونه لكان الإنترنت كئيباً للغاية

مصمم الفوتوشوب:

هو مصمم لديه قدرة على إستخدام برنامج الفوتوشوب، لتحسين الصورة وتعديلها والحصول على أفضل مظهر يساعد على توصيل رسالة المصمم.

هذه الوظائف وغيرها تتوزع على كل المؤسسات التى تخطر ببالك ، بدءاً من المحل التجاري الصغير الذي يرغب فى عمل بوستر تسويقي له إنتهاءاً بالمؤسسة الكُبرى العالمية التى تُركز على طرح خططها التسويقية لموقعها على الانترنت الذي صممه ووضع شعاره ووضع قالبه وعدَّل الصور فيه.

بإختصار :تصميم الجرافيك اليوم هو الوظيفة الأكثر شيوعاً بين الشباب المُتخصص والغير مُتخصص لأنها ببساطة مُتعة وإبداع وفن ، قبل أن تكون وظيفة مُربحة !

أسس ومبادئ تصميم الجرافيك هي التي تميز بين المصمم وغير المصمم، فاستيعاب أساسيات ومبادئ التصميم علمياً وعملياً، هو البداية الصحيحة لكل مبتدئ في مجال التصميم، بعد معرفة عناصر التصميم.

وكثير من هذه المبادئ هي تقديرية تخضع لشعور وإحساس المصمم، وينمو هذا التقدير بالممارسة المستمرة، وبالتأمل العميق في تصميمات المحترفين، وهذه الأسس هي نتاج خبرات تراكمية تطورت مع مرور الوقت وكنا قد تناولنا عناصر التصميم الجرافيكي وماهية تكوين التصميم ووظائف كل عنصر، وهى بداية هامة قبل الشروع في تناول الأسس والمبادئ الخاصة بالتصميم الفني.

مبادئ التصميم الجرافيكي:

أولا الوحدة والتقارب:

والمقصود بالوحدة هي وحدة العناصر المكونة للتصميم ، أي وجود علاقة تربط بين هذه العناصر، والعلاقة قد تكون شكلية بتوحيد نمط رسم الأشكال مثل نمط الأشكال الهندسية أو نمط الخطوط المنحنية أو نمط زخرفي، وقد تكون العلاقة لونية، بتوحيد نظام التلوين المستخدم، وتشمل الوحدة أيضاً وحدة الفكرة، أي طرح موضوع أو فكرة واحدة دون تشتيت، أو وحدة الموضوع، وكذلك وحدة الأسلوب كاختيار أسلوب التصميم المسطح أو التصميم ثنائي الأبعاد أو التصميم ثلاثي الأبعاد.

أما التقارب، فالمقصود به وضع الكتل المتشابهة تحت تصنيف واحد أو جمعها في مساحة واحدة بشكل متقارب أو متلاصق، فتظهر وكأنها كتلة واحدة، مما يسهل على المشاهد فهم العمل الفني ككل بنظرة سريعة.

ثانيا التوازن:

لغوياً هو التساوي في الثقل، وفي مجال التصميم الجرافيكي هو الاحساس بالاستقرار والتوازن، أي تعادل العناصر المتقابلة في التصميم، وتوازن الكتل يولد الشعور بالراحة، والتوازن ٣ أنواع:

توازن محوري: أي على جانبي محور ارتكاز رأسي، وقد يكون التوازن متماثل وفيه تتطابق الأشكال والكتل والخطوط على جانبي اللوحة تماثلاً كلياً، وقد يكون التوازن غير متماثل وفيه لا تتطابق الأشكال فقد تختلف في اللون أو الشكل أو الملمس أو غير ذلك.

توازن اشعاعي: أي الدوران حول نقطة أو كتلة ارتكاز.

توازن وهمي: لا يعتمد على محور أو نقطة ارتكاز ظاهرة، وإنما يعتمد على الإحساس بالتوازن، وهو يعطي حرية أكبر للمصمم، لكن تقدير هذا التوازن ليس سهلاً، فقد يعتمد على عوامل مركبة من تقدير ثقل الألوان ونسبة الفراغ المتناسبة حول الأشكال، ومدى قرب أو بعد الكتل عن محور الارتكاز الوهمي، وعوامل أخرى متعددة.

ويستطيع المصمم تحقيق التوازن بتكرار الأشكال وتغيير الأحجام وتوزيع الكتل قرباً وبعداً عن محور الارتكاز، وتنسيب الفراغات.

معايير لحساب التوازن:

الحجم: الكتل الكبيرة لها وزن بصري أعلى من الكتل الصغيرة.

اللون: درجة التشبع اللوني الأعلى أثقل بصرياً من اللون قليل التشبع، واللون الغامق أثقل بصرياً من الفاتح، وتقدير الثقل اللوني يعتمد على إحساس المصمم.

الموضع: فالكتلة البعيدة عن محور الارتكاز أثقل بصرياً من الكتلة القريبة.

التعقيد: فالكتلة ذات الشكل المعقد أثقل بصرياً من الكتلة المنتظمة.

ثالثاً: الحركة والإيقاع:

المقصود بالحركة شعور المشاهد بوجود حركة داخل التصميم الجرافيكي،وهو إحساس ناتج عن توزيع العناصر بطريقة توحي بالحركة، وتتحكم في طريقة حركة العين داخل التصميم، وللحركات اتجاهات وأشكال، وقد تكون سريعة أو بطيئة، ووجود حركة في التصميم يضفي عليه الحيوية.

ومن أمثلة الحركة: تكرار شكل بأوضاع مختلفة للإيحاء بالحركة، واستخدام صور معبرة عن الحركة كتطاير أطراف الملابس أو الشعر للتعبير عن وجود رياح، واستخدام الأسهم والخطوط الموجهة لحركة العين، وكذلك استخدام الألوان بطريقة تحدد بداية اتجاه حركة العين ثم الانتقال مع حركة اللون وانسيابه داخل التصميم.

أما الإيقاع فهو مصطلح موسيقي، يعبر عن معزوفة أو نغمة متكررة، وفي التصميم يعبر عن حركة لها وقع خاص يضفي الجاذبية على التصميم ويبعد عنه الملل، ويتحقق الإيقاع من خلال التكرار أو التنوع أو التدرج.

أمثلة للإيقاع:

تكرار كتلة مع تغيير اللون، وهو إيقاع رتيب.

تكرار كتلة مع تغيير اللون والحجم والشكل، وهو إيقاع غير رتيب.

تكرار كتلة بشكل متناقص، وهو إيقاع متناقص.

تكرار كتلة بشكل متزايد، وهو إيقاع متزايد.

تصميم حركة انسيابية مثل تدفق المياه، وهو إيقاع سلس.

رابعاً: التباين:

المقصود بالتباين هو درجة التضاد بين العناصر المتقاربة والمتلاصقة داخل التصميم الجرافيكي ، والغرض من التباين هو إظهار وتمييز عناصر التصميم عن بعضها، وكلما زاد التباين زاد الوضوح، ويتم التباين بتغيير اللون أو الحجم أو الخط أو التباعد، وغير ذلك، فوجود لونين متضادين يوضح الشكل أو النص، وجود أحجام صغيرة وأحجام كبيرة يوضح الفرق بين الشكلين.

خامساً: السيادة أو التركيز:

التركيز أو السيادة هو إبراز جزء معين من التصميم، بغرض لفت الانتباه وتوجيه العين إليه، بحيث يستحوذ هذا الجزء على اهتمام المشاهد، ويوجه تركيزه عليه، ويمكن تحقيق هذا التركيز بطرق عديدة.

أمثلة لتحقيق التركيز والسيادة:

- رسم خطوط توجيهية تشير لمركز السيادة.
- تمييز مركز السيادة بألوان أو إضاءة مختلفة.
- إبراز الجزء المراد التركيز عليه وجعل موضعه في المقدمة.
- توجيه البصر، مثل جماعة يتجه بصرها نحو الهدف.
- عزل الشكل بعيداً عن الزحام أو أقرانه المتعددة.

أيضاً يمكن تحقيق التركيز بتمييز الحجم أو الموضع أو تغيير نوع الخط في حالة النصوص.

سادساً: التنسيق والمحاذاة:

التنسيق يعني توزيع العناصر بشكل مرتب وليس بطريقة عشوائية داخل مساحة التصميم الجرافيكي ، وترتيب العناصر يتحقق اعتماداً على المحاذاة، إما من حواف الأشكال أو من خطوط مركزها، والمحاذاة قد تكون مستقيمة أو منحنية أو معتمدة على مخطط ما.

وينبغي للتصميم الجيد أن يراعي التناسب الصحيح بين الكتل والفراغات، وكلما زاد حجم الكتل احتجنا لفراغ أكبر، والتناسب يشمل الأحجام والمساحات والصور والنصوص والألوان، فمثلاً يراعى التناسب بين حجم العنوان وحجم المتن، والتناسب بين درجات الألوان.

فنيات جذب المشاهدين للتصميم:

في عالم الدعاية والإعلان أصبح هناك الكثير من التقنيات والفنيات التي تزيد من تأثير الإعلان على الناس، وبالتالي تحقيق الهدف المرجو من تصميم وطباعة هذه الإعلانات التجارية، ومن بعض التقنيات المهمة والتي تدرس في علم الإعلان الحديث مايلي:

(١) التأكد من وجود عنصر كبير داكن في الإعلان:

من الممكن أن يكون عنوان رئيسي كبير وغامق ، صورة، أو شكل توضيحي، على سبيل المثال إذا فتحت الصحيفة ستلاحظ أن عينك ستقع أولاً على الإعلان الذي يحتوي على أكبر مساحة داكنة فيه، بغض النظر عن كبر حجم الإعلان، فإعلان صغير ينطبق عليه هذا الشرط قد يلفت النظر أكثر من الإعلان الكبير الذي لا يحتوي على هذا الشرط.

(٢) التأكد من أن العنوان الرئيسي كبير وغامق ويحتوي على رسالة ملفتة:

حيث أن العنوان الكبير العريض والمكتوب بخط غامق يجبر عين المشاهد على الانتباه له، وبالإضافة إلى قوة العبارة المستعملة في العنوان فإن القاريء سيتوقف فعلاً لمتابعة قراءة المقال أو الإعلان.

(٣) استخدام نسق طباعي بسيط ومحاولة تجنب الفوضى في ترتيب العناصر:

إن صورة كبيرة واحدة في الإعلان هي أفضل من عدة صور صغيرة، والطريقة المثلى للفت الانتباه هي مساعدة القاريء على التدرج من أعلى الصفحة إلى أسفلها بكل راحة وبدون تشويش، وهكذا يتحقق هدف الإعلان؛ وهو أن يكون مقروءاً بشكل كامل وواضح، فكثرة العناصر الموجودة في الإعلان قد تشوش العين، وبالتالي فإن رد الفعل النفسي لدى المشاهد هو أنه لا يريد إكمال القراءة.

(٤) الرسالة الموجودة في الإعلان أهم من تلك الصور والأشكال الكثيرة:
حيث أن استعمال الصور والعناصر الكثيرة قد يشتت انتباه المشاهد إلى الرسالة التي يريد الإعلان إيصالها للناس، إذن الصور والأشكال ليس بالضرورة أن تكون طاغيةً على الكلام.

(٥) التأكد من عدم كتابة العبارات والجمل على الصور:

فذلك يجعل قراءة الكلمات أصعب، وبالتالي فإن قاريء الصحيفة سيقلب الصفحة وستخسر العنصر الأهم في الإعلان وهو لفت الانتباه وإقامة علاقة مودة بين القاريء والإعلان للوهلة الأولى التي يسقط عليها نظر القاريء؛ إذن يجب على المصمم مراعاة كتابة الجمل والعبارات الإعلانية في الأماكن التي لا تحتوي على صور مثل أن يكتب بجانب الصورة أو فوقها.

(٦) محاولة إثبات فكرة الإعلان:

بعض الإعلانات التجارية تطلب من الناس شراء سلعة معينة لأنها تتميز بمواصفات ممتازة، ولكن إذا لم يحاول المصمم إيجاد طريقة ما لإثبات نظريته فأن الناس لن يقتنعوا بهذا الإعلان، وبالتالي لن يفكروا بشراء هذه السلعة، لذا فإنه من الأفضل الاستفادة من التواصل البصري بين الإعلان والناس عن طريق عمل مقارنة في الأشكال بين هذه السلعة وسلعة أخرى، أو باستخدام عبارات مثل: (التجربة أكبر برهان)، وتذكر أن معظم العبارات التي يعتقد الكثير بأنها تدعم الإعلان مثل (الجودة، القيمة، النتيجة) هي بلا فائدة إذا لم يصاحب الإعلان دليل على صحة ذلك الكلام.

(٧) الانتقال إلى النقطة الرئيسية:

حيث أن المشاهد أو القاريء سيسأل نفسه: ما هو الشيء المفيد لي في ذلك الإعلان؟، والمصمم يجب مراعاة هذا التساؤل، وبناءً عليه، يحاول المصمم سلفاً الإجابة على هذا التساؤل عن طريق الانتقال إلى فكرة الإعلان الرئيسية مباشرةً، ومن ثم يستطيع المصمم التدرج بالتفاصيل الأخرى هناك قانون في علم الدعاية والإعلان يقول بأن تستعمل المسدس الكبير أولاً.

(٨) استعمال لغة بسيطة مفهومة لدى الجميع:

الإعلانات التي تستعمل العبارات القوية وخصوصاً الإعلانات في اللغة العربية التي تستعمل العربية الفصحى هي إعلانات لا تصل إلى مستوى فهم جميع فئات المجتمع على اللغة أن تكون بسيطة، وقريبة من قلوب الناس كأن تستخدم مثلاً اللغة العامية، فهي مفهومة لدى الكل ولن يحتاج البعض إلى قاموس لتفسير معانيها.

(٩) أخبر الناس بما قد يخسروه إذا لم يفعلوا ما في الإعلان:

تذكّر هذا المبدأ: الخوف من الخسارة لدى الناس هو أكبر من رغبتهم بالكسب ويعني هذا أن المصمم إذا استعمل ذلك الأسلوب فإن إعلانه قد ينجح بشكل كبير لأن هذه طبيعة النفس البشرية؛ تخاف من الخسارة أكثر بكثير من الربح، لذا فإنك عندما تخبر الناس بأنهم سيضيعون على أنفسهم الكثير من المتعة

إذا لم يذهبوا لحضور مسرحية معينة، أو أن تخبر الناس أنهم سيخسرون الكثير من الأمور الجيدة مثل: انخفاض الضرائب، خدمة مابعد البيع، الكفالة المجانية... إذا لم يقوموا بشراء سلعة معينة، وإليكم هذا المثال:باستمرارك فى حفظ نقودك في حسابات التوفير التي تعطي فائدة مقدراها ٣% فانك بذلك تخسر ٢٥ دولار كل يوم لا تدع الفرصة تفوتك، ألم تخسر بما فيه الكفاية؟ اليوم، حول حسابك إلى حسابنا الجديد الذي يعطيك فائدة مقدارها ٦% وأعط عائلتك الأمان المضمون الذي يستحقونه، إلا إذا كنت تريد خسارة ٢٥ دولار غداً وبعد غد.

(١٠) لا تكثر من الكلمات غير الضرورية:

اختبر الكلمات التي أوردتها في الإعلان، اسأل نفسك: هل كل هذه الكلمات ضرورية؟ هل تساعد الزبون على التفاعل الفوري معها؟ إن الكلمات الكثيرة عادةً ما تجعل من فهم الإعلان من الأمور الصعبة، لذا إن ظهر الإعلان بصورة أوضح مما عليه في حالة الإكثار من استخدام الكلمات فإنه من الواجب إزالة هذه الكلمات، واعتماد أن تكون الكلمات الباقية في الإعلان سهلةً ومفهومة.

(١١) أخبر المشاهد بما عليه فعله:

من الغريب أن كثيراً من الإعلانات لا تحتوي على تعليمات معينة بمثابة طلب من الزبون لفعل شيء معين، إنهم يتوقعون أن يعرف الزبون ما عليه فعله من تلقاء نفسه.

من الأمور الجيدة في عالم الإعلان أن تكون إرشادية، كأن تطلب من الزبون المحتمل أن يتصل برقم معين للاستفسار، أو لطلب نسخة من النشرة الإعلانية المفصلة الخاصة بمنتج معين أو بكيفية الالتحاق بدورة تعليمية.

إذا أردت أن يتجاوب الزبون مع الإعلان أخبره بما يجب عليه فعله بدلاً من تركه يحزر.

(١٢) التركيز على مفهوم الاتصال في أي وقت: معظم الناس يخجلون أحياناً من الاتصال برقم وارد في إعلان ما، أو أنهم يكرهون دفع قيمة المكالمة، وبذلك من المحتمل أن تخسر شركة معينة الكثير من زبائنها، ولهذا يجب على المصمم أن يهتم بتوضيح أن جميع المتصلين مرحب بمكالماتهم وذلك ممكن عن طريق إدراج عبارات مثل: اتصل في أي وقت، أو اتصل على الرقم المجاني.

(١٣) وضوح رقم الهاتف وكتابته بخط واضح ومميز:

هذا العنصر من أهم العناصر التي تجعل الزبون يتجاوب مع الإعلان، مثلاً عند الإعلان عن طلب موظفين فإنه من المهم أن تجعل إيجاد رقم الهاتف سهلاً بالنسبة للقاريء، وواضحاً بدرجة كافية.

الباب الثالث

كيف تكون مصمم جرافيك ناجحاً

أساسيات تصميم الجرافيك:

يجب على كلّ مصمّم جرافيك أن يصبّ اهتمامه على مجال تصميم معين، وفقاً لذوقه، وميوله الذاتيّة، فعلى الرغم من كون تصميم الجرافيك واحد، سواء أكان في الطباعة أو عبر الإنترنت، إلّا أنّ هناك بعض الفروق المحوريّة التي قد تتمثّل في مساحة الألوان، والدقّة والرسوم التوضيحيّة، إذ يمكن للمصمّم المبتدئ الاختيار بين مجالات عدّة، من أبرزها: تطوير المواقع، أو تصميم الإعلانات، أو الطباعة، أو الملتيميديا، أو الرسوم المتحركة، ويمكنه بعد ذلك الحصول على تطبيق التصميم المناسب، مثل: (Adobe Photoshop) و (Adobe Illustrator)، حيث تمّ تصميم كلا التطبيقين بطريقة تتيح للمستخدم المبتدئ التعامل معها بسهولة، ولكنّها تحتاج لمجهود وتركيز عالٍ للتحكّم فيها.

يجب على المصمم أيضاً قراءة أكثر من كتاب متخصّص في مجال تصميم الجرافيك والرسوم البيانيّة، وأخذ دورات نوعيّة في تصميم الجرافيك، والحرص على تعلّم كلّ ما هو جديد ومفيد، لاتقان استخدام تطبيقات الجرافيك، وربط ما تعلمه من أمور نظرية وتطبيقية مع جانب التصميم التسويقي، وينصح الخبراء المصممين المبتدئين عامة بالتواصل والاحتكاك المباشر مع المصممين المحترفين كي يتعرفوا على أساليبهم وآرائهم، وإثراء ما لديهم من معلومات.

تطوير أسلوب تصميم الجرافيك:

على المصمم أن يطوّر حسه الخاصّ بالتصميم، دون الخروج عن إطار مجال التصميم المطلوب منه، والقراءة باستمرار في الكتب والصحف والمجلات والمواقع الإلكترونية، ومتابعة أعمال أقرانه، والاستفادة من تجاربهم الشخصية، وأن لا تقتصر قراءاته على مجال تصميم الجرافيك وحسب، وإنما عليه التثقف في مجال الهندسة المعمارية، وتصميم الديكور، والتصميم الصناعي، وتصميم الأزياء، وما إلى ذلك، وألا يهمل أية مجالات إبداعية أخرى، حتى يعزز من قدراته المهنية، ويزيد من فرص الإبداع والإلهام لديه، ويصبح قادراً على وضع بصمة خاصة به، تمكن الناس من تمييز أعماله عن غيره من المصممين.

كما أن عليه البحث عن الخطوط الجديدة، وفهم ما ترمز إليه رقة الخطوط وعرضها، ونوع الخط المستخدم، ولونه، وحفظ التصاميم القديمة، لتكون مرجعاً له بين فترة وأخرى، لرؤية ماهية التعديلات الجديدة التي يمكن إضافتها ليصبح التصميم أكثر جمالاً، وتعديل أعمال مصممين آخرين وفق رؤيته الخاصة وجمع كافة الأعمال والتصميمات في ملف واحد، لتكون هي السيرة الذاتية المعرفة عنه عند التقدم للوظائف.

تصميم اللوجو:

عبارة عن مجال من حالات الأعمال المستقلة، لأنها تعتمد اعتماداً كلياً على اللمسات الخاصة بالمصمم، فالعمل يحتاج الكثير من تصميم الجرافيك والأمور المختصة به حتى يكون اللوجو ناجح ويوجد إبداع في تصميمه، فتصميم اللوجو هو مسار أو مساق من مساقات تصميم الجرافيك بشكل خاص، ومن الممكن لأي شخص يحب التصميم ويبدع فيه أن يصمم لوجو بارع يوجد فيه نوع من الخيال ومرتبط بالواقع بشكل إيقاعي جميل، فالمصمم الناجح والبارع قادر على إنتاج لوجو بتصاميم مذهلة تبهر كل من ينظر إليها.

مميزات اللوجو الناجح والمذهل:

- الإبداع في التصميم.
- التخطيط والابتكار ومعرفة الزوايا لكل اللوجو بكل دقة.
- التفكير العمق في طريقة رسم الوجو وإبراز الوجه الجميل للشركة من خلاله.
- البساطة في تقديم الفكرة الموجودة في اللوجو.
- يجب أن تكون الألوان المستخدمة في اللوجو بسيطة جداً ولا تتعدى الثلاث ألوان لتجنب التعقيد في تصميمه وعدم وضوحه.
- وجود ذوق وأناقة ورقي من خلال استعمال التقنيات المتطورة والبرامج المبتكرة في التصميم وطريقة الرسم.

كيفية تصميم لوجو:

الإلهام:

أي عمل من أعمال التصميم التي نراها عبارة عن فكرة بدأت في عقل المصمم وخياله وقامت بتحريك كل شغفه وإلهامه وتوظيفها لتنتج عمل معين مثل تصميم لوجو؛ فالفكرة المبتكرة مهمة جداً في عالم التصميم.

التخطيط من خلال الكتابة ورسم على الورق:

فالتخطيط يبدأ برسم بسيط بالقلم الرصاص على الورقة لتكتمل الفكرة الموجودة في خياله وتترجم واقعياً من خلال الرسم والتخطيط على الورق، ويمكن أن يخطط المصمم أكثر من رسم لفكرته.

اختيار التصميم المناسب:

بعد إعداد التخطيط والرسم للفكرة الموجودة حول لوج ويب على المصمم اختيار الرسمة الأنسب للشركة من خلال أخذ رأي الشركة والمدراء فيها لتوضيح النقاط ومعرفة الرسم الأهم لديهم.

مرحلة التصميم على الكمبيوتر:

في هذه المرحلة يتم التصميم على برامج مخصصة لتصاميم لوجو منها تصاميم فيكتور، وهو تصميم يستخدم فيه برنامج الفوتوشوب وهو سهل جداً

أما التصاميم الأخرى وهي تصاميم يستخدم فيها برنامج الإليستراتور من شركة أدوبي وهو من أفضل البرامج المستخدمة في التصميم، وهناك برامج أخرى كثيرة مستخدمة لأن علم التصميم في تطور مستمر وعني بكل الأعمال التي تواكب العصر والتجدد.

الخيال:

قال أينشتاين ان الخيال أفضل بكثير من المعرفة؛ فالخيال يجعل من الإنسان قادراً على الابتكار والإبداع والتميز، والأفكار التي تأتي من وحي الخيال عند ترجمتها على أرض الواقع تكون شيء مذهل ويوجد فيه نكهة البراعة والابتكار.

كيف تصبح مصمم جرافيك ناجح:

تصميم الجرافيك هو نهج إبداعي يقوم به المصمم على تنفيذ معطياته من أجل إيصال رسالة معينة للجمهور المستهدف، فهو عملية إبداعية تنتج كل مانراه من أعمال مثل الإعلانات والمطبوعات من منتجات التعبئة والتغليف ومواقع الانترنت والميديا والمجلات. كما تؤكد النظريات العلمية أن الحركة والألوان تشكل أقوى عوامل الجذب للعين وتعد عاملا اساسيا في توجيه المتلقي، وعلى ذلك فأن فن الجرافيك والملتيميديا هو القادر على التأثير سواء بالسلب أو الأيجاب حيث ان نجاح أو فشل المنتج أصبح يعتمد في الأساس على نجاح أو فشل طريقة الإعلان عن هذا المنتج باستخدام برامج الجرافيك والملتيميديا بيد المصمم المبدع والمحترف.

بإختصار فتصميم الجرافيك اليوم هو الوظيفة الأكثر شيوعاً بين الشباب المتخصص والغير متخصص لأنها ببساطة متعة وإبداع وفن، قبل ان تكون وظيفة مربحة!

نصائح هامة جدا كي تصبح مصمم جرافيك ناجح:

اختيار المجال:

يجب عليك أولا التركيز على فئة معينة من التصميم، هل أنت مهتم بمجال الإعلان أوالوسائط المتعددة أو تصميم المطبوعات أو الرسوم المتحركة؟ ضيق تركيزك على المجال الذي يناسبك أكثر لتبدأ.

اكتساب أدوات التصميم:

يعتبر برنامج فوتوشوب واليستراتور هما الأساس أو المعيار الذي يبنى عليه تصميم الجرافيك وهي كافية لتكون مصمم جيد، فبرامجنا التعليمية كفيلة بتعليمك جميع الأدوات التي تحتاجها في سوق العمل.

احصل على دورة في تصميم الجرافيك:

تساعدك موسوعة الجرافيكس التعليمية في إحتراف تصميمات الجرافيكس والرسومات ومونتاج الفيديو وهندسة الصوت، فهي تحتوي على ٢٠ اسطوانة DVD's وثمانية كتب ورقية مصورة شرح بالعربي.

الإنخراط مع مصممي الجرافيك:

التطبيق في المنزل هو وسيلة رائعة للوصول لنتائج مرضية، لكنك تحتاج لوضع نفسك وسط مجموعة من المصممين حتى تتمكن من الحصول على الإنتقاد اللازم، وأخذ النصائح على محمل الجد، وسوف يكون لذلك عائد هائل، بالإضافة إلى أهمية رؤية ما يقوم به الآخرون ومقارنته بأعمالك، وهذه أهم مميزات المصمم الناجح. وتلعب الانترنت دوراً هاماً في تصميم أعمال الجرافيك، خاصة إذا كنت تنوي العمل الحر، كذلك في خلق صداقات جديدة والإبقاء على إطلاع، والإستعداد الدائم للتعلم.

تطوير طريقتك وأسلوبك الخاص:

إعط لنفسك العنان لتجد نفسك وسط أسلوبك الخاص، ولا تحد نفسك بما هو تقليدي في تصميم الجرافيك، فالإستلهام أو التلميح الذي يمكن أن تراه في أي مكان تنظر إليه هو مهم جدا في تصميم الجرافيكس، بإختصار فكر خارج الإطار ولا تضع لنفسك حدودا.

أعد تصميم الأعمال الرائعة:

كمبتدئ أو متوسط أو حتى محترف، لا غنى لأي مصمم عن الإستلهام الدائم، قم بإعادة تصميم أعمال الآخرين، ولا تفوت على نفسك المتعة في محاولة إعادة تصميم الأعمال الرائعة للمصممين.

وبهذا ستعرف متى تضع إضافة معينة ومتى لا تضعها، وستكون قد أدمجت أساليب متنوعة لمختلف المصممين الذين سبقوك في الميدان وتجعل أسلوبك أكثر إحترافية، ولا تحذف مطلقا أعمالك لعمل مقارنة بسيطة في مؤهلاتك التي قد نمت.

جهز ملف أعمالك:

إذا كنت جادا وتبحث عن عمل في سوق الجرافيكس أو عمل حر عبر الانترنت فحاول أن تجمع روائع أعمالك من تصميمات قوية مميزة وأرفعها على عدة مواقع خاصة بتصميمات الجرافيكس.

مصادر لا غنى عنها:

هذه المواقع عليها آلاف الآلاف من ملفات الـ Vectors وملفات الـ PSD وملفات الـ EPS والـ Icons المختلفة جميعها مجانية ومصنفة بشكل رائع جدا يسهل عليك ما تبحث عنه، كما ستكون بمثابة المساعد الجيد لك، أطلع عليها وحمل ما يعجبك منها، وقد تطرح عليك أفكارًا تستفيد منها فيما تصمم أطلبها في تعليق بأسفل الصفحة لنرسلها لك على بريدك الإلكتروني.

والآن كيف تُسوّق لنفسك كمصمم جرافيك:

وذلك من خلال شبكة بيهانس Behance فهي عبارة عن منصة عالمية على الإنترنت تأسست عام ٢٠٠٦، وتعتبر من أشهر وأقوى الشبكات التي تمكن الفنانين والمصممين في مختلف المجالات الفنية من عرض أعمالهم وتبادل الآراء والملاحظات وتقييم الأداء. وقد انضم بيهانس مؤخرًا تحت مظلة الشركة الشهيرة أدوبي Adobe. لكي تتمكن من عرض أعمالك بسهولة والحصول على آراء وتقييم غيرك من المصممين، من المهم أن يكون لديك حساب على بيهانس، كما أن بيهانس يتيح لك فرصة الحصول على عمل من خلاله.

أحصل على وظيفة ثابته كمصمم جرافيك:

بعد أن قمنا بتوضيح كيف تصبح مصمم جرافيك ناجح .. وبينا لك الطريق من الألف إلى الياء، نعرض لك أهم المواقع للحصول على وظيفة ثابته كمصمم جرافيك، أو للعمل كمصمم جرافيك من خلال الإنترنت..

موقع Khamsat:

خمسات يعد الموقع الأول عربيا فى هذا المجال بعد اخذ الفكرة نسبياً من موقع Fiverr – يعطيك خمسات ٥$ لكل خدمة تبيعها مقابل عمولة قدرها ١$ وبإمكانك أيضا بعد تقديم ١٥ خدمة بتقييم إيجابى تطوير خدماتك وإضافة عليها ميزات أكثر من ٥$. للإطلاع على موقع خمسات.

موقع Fiverr:

يتيح لك هذا الموقع تقديم خدماتك فى مجال تصميم الجرافيك (Graphic Design) والربح منها مقابل ٥$ لكل خدمة وليس خدمة تصميم الجرافيك فقط بل أى خدمات أخرى تريد وضعها ضمن قائمة خدماتك ويعد بذلك Fiverr وسيط بينك وبين المشترى ومقابل هذا يأخذ Fiverr حوالى ٢٠ % مقابل كل عمليه يمكنك أيضا فيما بعد تطوير خدماتك وتعليه سعرها لما فوق الـ ٥$.

للإطلاع على موقع Fiverr:

موقع تصميمي يتيح لك مساحة لعرض أعمالك كمصمم جرافيك والبحث عن فرص العمل ومشاريع في الشرق الاوسط، كذلك يرسل لك الموقع الوظائف الشاغرة يوميا على بريدك الإلكترونى حسب نوع تخصصك فى مجال تصميم الجرافيك وكذلك يمكنك الإستفادة منه فى الحصول على مصادر إلهام من خلال الإطلاع على أعمال المصممين الأخرين.

تعلم حتى تصبح مبدعاً كما تحلم وأفتح لنفسك مجالاً رائعاً لا غنى عنه في سوق العمل.

وهناك من جمع بعض الخصائص التى يجب توافرها فى أى شخص يريد أن يتخصص فى مجال عمل تصميم الجرافيك ومنها:

١- خذ وقتك في إنجاز مشروعك ولا تحاول إتمامه بضربة واحدة.

٢- الخبرة ليست فقط من الكتب والدروس ولكن عندما تعمل في مشروع حاول شيئاً جديداً ودوّن ملاحظاتك كي لا تنسى ما فعلت.

٣- ليكن عندك مرجع تتعلّم منه.

٤- آقرأ الكتب والمجلات والأقراص بقدر ما تستطيع.

٥- طبّق ما تقرأه فبقدر ما تطبق تتعلّم أكثر فالخبرة لا يضاهيها شيء.

٦- آستكشف كلّ ما هو جديد ولا تكتفي بما عندك.

٧- يجب أوّلا على المصمم ان يكون ذوّاقا ويمكنه ان يتعلّم الذّوق من مشاهدة التصاميم الناجحة

٨- أن يحبّ هذه الهواية

٩- أن يكون صاحب خيال ليضيف على تصميمه من بصماته الخاصّة.

نصائح هامة لمحترف التصميم:

هناك مجموعة من النصائح يسديها الخبراء لمحترفى التصميم منها:

- اختيار ألوان واضحة لإبراز معالم التصميم، فإذا كانت خلفية التصميم بيضاء، أو ذات ألوان فاتحة، فيجب على المصمم استخدام ألوان غامقة أو قريبة من الأسود في التصميم الخاص به، والعكس صحيح.

- اختيار تركيبة مناسبة من الخطوط المستعملة في التصميم، إذ يحتوي كل تصميم على عنوان رئيسي واحد، وعدة عناوين فرعية، ثم يأتي مضمون الرسالة، لذا يفضل أن يكون الخط المستخدم في العنوان الرئيسي فريداً من نوعه، والخطوط الأخرى أكثر بساطة، مع مراعاة الاختلافات فيما بينها.

- استخدام أسلوب البساطة في التصميم، حتى يكون المنتج مريحاً للنظر، ولا يستهلك وقتاً طويلاً من صاحبه، وذلك دون إهمال مضمون الرسالة.

- عدم العشوائية في اختيار الصور ليظهر التصميم بطريقة احترافية، ويفضل وضع الصور في إطار.

الباب الرابع

التصميم في القرن الحالى

يصعب الزعم بمعرفة أصل مصطلح تصميم الجرافيك فقد نسبت إلى ريتشارد جوايت، المصمم البريطاني، والأكاديمي، ولكن يقترح مصدر اخر وليام أديسون دويجنز، مصمم كتاب أمريكي في أوائل القرن العشرين حيث دون جان سكيتشيلد مبادئ الطباعة الحديثة في كتابه الصادر عام ١٩٢٨ بعنوان الطباعة الجديدة حيث تنكر في وقت لاحق للفلسفة التي عرضها في هذا الكتاب باعتبارها فاشية، ولكنها ما زالت مؤثرة جداً ويعتبر المصورون الذين مشوا على درب سكيتشيلد وباوهاوس أمثال هربرت باير لاسل وموهولي ناجي، ايل ليسزكى هم آباء تصميم الجرافيك كما نعرفه اليوم حيث يعتبروا رواد تقنيات الإنتاج والأجهزة المنتقاة التي لا تزال مستخدمة طوال القرن العشرين كما لاقت تصاميم الجرافيك ذات الطراز الحديث في السنوات التالية قبولاً وتطبيقاً على نطاق واسع كما أصبح الاقتصاد الأمريكي بعد الحرب العالمية الثانية في حاجة ماسة لتصميم الجرافيك، كأساس للدعاية والتعبئة والتغليف كما جلبت هجرة مدرسة باوهاوس الألمانية في التصميم إنتاج متطرف إلى شيكاغو في عام ١٩٣٧ ؛ مما أدى إلى استثارة الهندسة المعمارية والتصميم الحديثة ومن ضمن الأسماء البارزة في مجال تصميم منتصف القرن الحالى أدريان فروتايجر، مصمم وجه فروتايجر ويونايفرز؛ بول راند، في الفترة من أواخر فترة الثلاثينات وحتى وفاته في عام ١٩٩٦، اتخذ مبادئ باوهاوس وطبقها على تصميم الدعاية والشعارات العامة، وساعد على إيجاد منهج أمريكي فريد للتكلف الأوروبي في حين أصبح واحداً من رواد مجموعة فرعية لتصميم الجرافيك معروفة باسم الهوية التعاونية.

وأخيراً جوزيف مولر بروكمان، الذي صمم ملصقات توصف بالعنف لكن مع ذلك بالبساطة ومطابقة للحقبة ما بين الخمسينات والستينات.

مستقبل تصميم الجرافيك:

تأثير التكنولوجيا على تصميم الجرافيك خاصة الكمبيوتر: نؤكد على أن تصميم الجرافيك كان مرتبطاً عبر التاريخ بالكتابة والطباعة والنشر، وعلى أنه نظام ابداعي يعتمد على الفن والتكنولوجيا وفي الاتصال تبدأ برسالة تكون بين يدي المصمم المبدع ، لتتحول إلى وسيلة اتصال مرئي تعتمد على ترابط الكلمة والشكل مع تحكم في الفكرة والصورة والكلمة واللون، والمصمم يبدع ويوظف طرق الانتاج التي تستطيع إيصال الرسالة للجمهور المحدد.

الكمبيوتر جزء من هذه التكنولوجيا التي أضفت بمزاياها على الكثير من الحقول العلمية ومن بينها تصميم الجرافيك، كفرع مستقل واسع، وكان للكمبيوتر آثار بالغة الأهمية على تصميم الجرافيك،وحرصاً على تحديد مواطن تأثير الكمبيوتر على مظهر تصميم الجرافيك وطريقة تفكير المصمم ، وعلاقة تطور الحاسب والتكنولوجيا بشكل عام بتطور تصميم الجرافيك.

مجرد التفكير في مراحل تطور صناعة الكمبيوتر وتطورها إلى ما هي عليه الآن، نجد أنفسنا أمام قطار سريع من عوامل التطور، منذ كان الكمبيوتر بحجم الغرفة إلى الموبايل الذي يقوم بمهام الكمبيوتر وبالنظر إلى برامج التصميم التي نتعامل معها منذ بداية الثمانينات وحتى الآن، نقرأ ملامح هذا التطور .

في حقل تصميم الجرافيك ، ظهرت العلاقة واضحة من خلال مجموعة البرامج الخاصة بالتصميم التي تتعامل مع النص والصورة، فكانت سبباً في رفع وتيرة تطور حقل التصميم، في وقت كانت تقنية الاير برش من التقنيات المتقدمة التي يعتمد عليها المصمم في تنفيذ تصميمه، وأولى الشركات التي ساهمت في ايجاد برامج التصميم كانت شركتي أدوبي وكوارك اكسبرس، وقد فتحتا آفاقاً وأبواباً مهمة لتصميم الجرافيك، وكان لمجلة عالم الحاسب الشخصي PC World فضلاً في تقديم الشبكة العالمية World Wide Web في عام ١٩٨٩هذه التقنيات وغيرها فتحت المجال أمام مصممى الجرافيك للعمل بحرية وعرض أعمالهم بسلاسة، مما جعله دافعاً للبحث عن وسائط أخرى جديدة غير المتعارف عليها، وهي مجال العرض والترويج من خلال شبكة الانترنت مما يجعله أداة اتصال بسيطة ومؤثرة من خلال استخدماتها أما البرامج الخاصة بالتصميم فقد مكنت الافراد والمؤسسات من شراء برامج خاصة تمكنهم من تنفيذ تصميماتهم، وهذه الحقيقة لن تكون لو لم يكن هناك تطور في الكمبيوتر، الأرض الخصبة لتشغيل مجموعة من البرامج

وغيرها العديد من البرامج التي بالطبع تحتلف في قدراتها وفي مخرجاتها، يختار المصمم لخدمة فكرته ورسالته، البرنامج المناسب للعمل المناسب، يتوافق مع آليات مطلوبة بعد التصميم خاصة في عمليات ما قبل الطباعة، آو عند العمل لتصميم المواقع على شبكة الانترنت.

هناك حقيقة مفادها،أن تصميم الجرافيك حتى بدايات عام ١٩٠٠ ، كانت آلية تنفيذه تتم يدوياً، حتى تجهيز الأفلام ما قبل الطباعة، وهذا ما يتطلب المزيد من الوقت والدقة والمهارة لضمان نتائج ونهايات ممتازة وبالطبع تنتهي في الطباعة.

أما الكمبيوتر فقد دخل مجال التصميم فى السبعينيات في كل من أوروبا وأمريكا، أما الوطن العربي فقد دخل لبنان في أواخر عام ١٩٨٥ والأردن في بدايات عام ١٩٨٦، أما الشركات السباقة التي أدخلت الكمبيوتر إلى تصميم الجرافيك فقد كانت شركة ابل ماكنتوش، فكان لها العون لأكثر حقول النشر والتصميم ، ولن ننسى دور مجلة اميرج في ابراز دور الكمبيوتر في صناعة تصميم الجرافيك الرقمي.

آراء مصممي تصميم الجرافيك اختلفت حول موقفهم من الكمبيوتر، وبرامج التصميم بالكمبيوتر، حيث وجدنا آراء اخذت موقف سلبي وأخرى ايجابي وفي الاتجاه السلبي خاصة في منطقتنا العربية نجد أنه بعد أن أصبح الكمبيوتر الشخصي للشركات الأخرى غير أبل ماكنتوش قادرة على تشغيل برامج التصميم، وأكثر غزارة في العمل في مجال التصميم، بعد أن كان تخصصاً للبعض من المحترفين وأصحاب مهارات يدوية خاصة، مما أدى إلى وجود تصميم جرافيك تغيب عنه أسس وعناصر التصميم، وأصبحت سلطة رأس المال في بعض المواقع هي المزاولة لمهنة فنية وتقنية.

التوجه الايجابي كان مقدراً للكمبيوتر دوره في اختصار عامل الوقت والجهد المبذول، وللبرامج التي يمكن السيطرة عليها لتطوير الفكرة وتوصيل الرسالة، وقدرة البرامج علي التعامل مع الصورة ومعالجاتها ودمجها وتركيبها، وتنوع الحروف وسهولة التعامل معها، فكان للكمبيوتر دوراً في تخفيض تكلفة الانتاج في بعض الاعمال.

كان للكمبيوتر دوراً في تطوير علاقة المصمم بزبائنه، فأصبحت أكثر سهولة ويسر، حتى بلغ الأمر في ظل وجود شبكة الانترنت، عدم ضرورة قدوم الزبون إلى المصمم للإطلاع على التصميم أما داخل المؤسسة فقد قلل من استحدام الألوان وأطباق الكرتون والأدوات الأخرى التي يجتاجها المصمم في فترة التنفيذ اليدوي.

الكمبيوتر فرض على المصمم ضرورة التواصل مع المدخلات والمخرجات، معرفة البرامج المستخدمة وكيفية التحكم في مخرجاتها، والتواصل مع تكنولوجيا المعلومات، وتثقيف ذاته بمختلف التقنيات التي يحتاجها من خلال برامج التصميم.

وهكذا فإن تطور الكمبيوتر الدائم يفرض على المصم التسلح بالمعلومة التي تمكنه من التعامل مع كل جيل من أجيال الكمبيوتر القادمة، تقنياً وطرق تعامل مع الأدوات المتاحة وبرمجة وغيره مما قد يتعرض له المصمم، فهو مطلوب منه الابداع والابتكار كل يوم .

الكمبيوتر وعملية الإبداع:

هناك نوع من الجدل المثار حول ما إذا كانت أجهزة الكمبيوتر تعمل على تعزيز عملية الإبداع في مجال تصميم الجرافيك أم لا يسمح الإنتاج السريع باستخدام الكمبيوتر للعديد من المصممين باستكشاف أفكار متعددة بسرعة مع مزيد من التفاصيل أكثر مما يمكنهم تحقيقه عن طريق الوسائل اليدوية أو لصق الرسومات على الورق، الأمر الذي من شأنه أن ينقل المصمم من خلال عملية الإبداع بسرعة أكبر ومع ذلك، لأنهم أمام عدد لا نهائى من الاختيارات لا يساعد ذلك المصممين على اختيار أفضل تصميم كما يمكن أن يؤدي إلى تكرار التصميمات دون التوصل إلى نتائج واضحة.

وقد يستخدم مصمم الجرافيك السكتش أو ما يعرف بالرسم الابتدائي لاستكشاف أفكار متعددة أو معقدة بشكل سريع دون تشتيت الذهن المحتمل الناتج عن الصعوبات الفنية بخصوص أعطال البرمجيات أو تعلم كيفية التعامل معها.

أهم المصادر والمراجع

١. أساسيات تصميم الجرافيك- ترجمة حسام قرعان .

٢. تصميم الجرافيك وأثره على المواقع الالكترونية والوسائط المتعددة - ماجد كمال محمد.

٣. التصميم الجرافيكي -رمزي العربي.

٤. مدخل إلى تصميم الجرافيك - محمد الأمين موسى .

٥. تاريخ تصميم الجرافيك - فان نوستراند راينولد.

٦. الحداثة في فن التصميم والعمارة - كريستوفر كراوتش.

٧. دليل لمخطط إنتاج الطباعة - جوهانسون، وبيتر ليندبرج، وروبرت ريبرج.

٨. أدوات كمبيوتر كرياتيف - جان لورانس بولارد وجيري جيمس ليتل.

٩. تصميم الجرافيك المعاصر فبيل، شارلوت وبيتر .

١٠. كيفية تصميم الشعارات والرموز والأيقونات - جريجوري توماس.

١١. تصميم الجرافيك الأمريكي -جوليوس فيدمان، فيليبي تابوردا.

١٢. ART & DESIGN CAREERSwww.allaboutcareers.com, Retrieved ١١-٣-٢٠١٨. Edited.

١٣. JaneAnn Stout, former ISU Extension art and design , Design Elements Exploring the Elements & Principles ،texas٤-h.tamu.edu, Retrieved ١١-٣-٢٠١٨. Edited.Page١,٢.

١٤. ools, Equipment and MaterialsArt/Design, www.learnalberta.ca, Retrieved ١١-٣-٢٠١٨. Edited..

١٥. Gifted and Talented Students in Art and Design, dpi.wi.gov, Retrieved ٢٥-٢-٢٠١٨. Edited.

الفهرس